



# Kelayakan Modul Digital Berbasis Milkshake Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Fahma Aulia Fidarti<sup>1\*</sup>, Atip Nurharini<sup>2</sup> 

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received August 06, 2023

Revised August 08, 2023

Accepted October 10, 2023

Available online October 25, 2023

### Kata Kunci:

Bahan ajar, hasil belajar, modul digital, milkshake, seni tari.

### Keywords:

Teaching materials, learning outcomes, digital moduls, milkshake, dance.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Bahan ajar merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Namun pada kenyataannya masih sedikit guru yang dapat memaksimalkan pemanfaatan bahan ajar yang ada. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan modul digital berbasis milkshake sebagai bahan ajar pembelajaran seni tari di Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Research and Development. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian ini melibatkan guru dan 27 peserta didik di kelas III Sekolah Dasar. Modul digital berbasis milkshake dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik yang diperoleh dari observasi dan wawancara dan angket. Analisis data yang digunakan adalah uji n-g. Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat presentase kelayakan modul digital berbasis milkshake dari ahli materi mendapatkan nilai sebesar 87,5% dengan kriteria sangat layak, sedangkan penilaian modul digital berbasis milkshake dari ahli media mendapatkan nilai sebesar 94,2% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa modul digital berbasis milkshake sangat layak digunakan sebagai bahan ajar pada proses pembelajaran seni tari di Sekolah Dasar. Modul digital berbasis milkshake dapat membantu peserta didik dalam memahami materi seni tari dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran seni tari.

## ABSTRACT

Teaching materials are one of the most essential components in learning activities. One of the benefits of teaching materials in the learning process is to improve student learning outcomes. But in reality, only some teachers can maximize the use of existing teaching materials. Therefore, this study aims to develop and determine the feasibility of milkshake-based digital modules as teaching materials for dance learning in elementary schools. The research method used is Research and Development. The development model is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This study involved teachers and 27 students in grade III elementary school. Milkshake-based digital modules are developed according to the needs of teachers and learners obtained from observation, interviews, and questionnaires. The results of this study showed that the percentage of the feasibility of milkshake-based digital modules by material experts received a value of 87.5% with very feasible criteria. In comparison, the assessment of milkshake-based digital modules from media experts received a discount of 94.2% with very achievable standards. The results of this study show that milkshake-based digital modules are very suitable to be used as teaching materials in the dance learning process in elementary schools. Milkshake-based digital modules can help students understand dance material and improve student learning outcomes in dance learning.

## 1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang membutuhkan sebuah perencanaan dan melibatkan banyak perangkat pembelajaran. Salah satu perangkat pembelajaran yang sangat dibutuhkan pada proses pembelajaran adalah bahan ajar (Nurafni et al., 2020). Bahan ajar adalah salah satu komponen atau bagian penting pada proses pembelajaran, bahan ajar harus ada dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran (Hadiyanti, 2021; Martatiyana et al., 2023; Nurafni et al., 2020; Sari et al., 2019). Bahan ajar diperlukan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif, efisien dan

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [afahma295@gmail.com](mailto:afahma295@gmail.com) (Fahma Aulia Fidarti)

kualitas pembelajaran dapat meningkat (Ningrum & Ambarwati, 2022). Tujuan penggunaan bahan ajar pada proses pembelajaran adalah untuk membantu dan mendukung guru pada saat proses pembelajaran berlangsung (Maskar & Dewi, 2020), bahan ajar diperlukan guru sebagai acuan penyampaian materi sehingga guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik (Djono, 2022; Hadiyanti, 2021; Martatiyana et al., 2023; Mudiartana et al., 2021). Sedangkan bagi peserta didik penggunaan bahan ajar berfungsi untuk mempermudah dan memperlancar peserta didik dalam memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Maison & Wahyuni, 2021; Martatiyana et al., 2023; Pradana et al., 2023; Sari et al., 2019; Utami et al., 2021). Bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar (Martatiyana et al., 2023; Maylinda & Haryani, 2021; Mudiartana et al., 2021; Mutiara & Emilia, 2022; Pradana et al., 2023; Utami et al., 2021). Bahan ajar adalah alat pembelajaran berupa sumber belajar yang berisikan materi pembelajaran dan evaluasi yang dirancang secara menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Abdullah, 2022). Bahan ajar merupakan salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Wahyuni & Etfita, 2019). Hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran, perubahan perilaku tersebut merupakan pencapaian peserta didik pada aspek-aspek tertentu, yaitu aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), psikomotorik (keterampilan) (Fitri et al., 2021; Salsa et al., 2022; Wahono et al., 2020; Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020; Wangge & Sariyyah, 2022). Hasil belajar merupakan keberhasilan dan kemampuan peserta didik dalam memahami materi setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran (Jesmita, 2019; Mudanta et al., 2020; Wangge & Sariyyah, 2022). Hasil belajar dapat dinyatakan dengan simbol, angka, huruf atau kalimat yang menyatakan hasil dengan tingkat penguasaan materi peserta didik pada muatan pembelajaran tertentu (Ayuni, 2021; Jesmita, 2019; Wahyuni & Etfita, 2019; Wangge & Sariyyah, 2022). Bahan ajar sangat berguna bagi peserta didik agar berhasil mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang baik (Esteban-yago et al., 2023). Bahan ajar yang dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran tidak hanya buku yang berupa bahan ajar cetak saja, bahan ajar non cetak juga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran (Ayuni, 2021; Wangge & Sariyyah, 2022).

Pembelajaran seni tari di sekolah dasar sangat membutuhkan pemanfaatan bahan ajar secara maksimal, namun pada kenyataannya penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran seni tari belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara peneliti dengan guru kelas dan pengamatan pembelajaran seni tari di kelas III SDN Gajahmungkur 02. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa guru kurang variatif dalam menggunakan bahan ajar. Terlihat bahwa pada proses pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan buku tematik yang disediakan oleh pihak sekolah dan gambar-gambar sederhana, hal ini menyebabkan peserta didik sulit dalam memahami materi pembelajaran, peserta didik lebih cepat bosan dan pasif dalam mengikuti pembelajaran. Kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran juga mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Untuk mengatasi masalah tersebut guru hendaknya dapat mengembangkan bahan ajar yang inovatif dalam pembelajaran. Bahan ajar merupakan peran penting dalam kegiatan belajar mengajar, setiap pembelajaran pasti membutuhkan bahan ajar (Wahyuni & Etfita, 2019). Salah satu pembelajaran yang membutuhkan pemanfaatan bahan ajar adalah pembelajaran seni tari. Pembelajaran seni tari merupakan salah satu aspek pembelajaran pada mata pelajaran SBdP (Ayuni, 2021; Pitriani, 2020; Wati & Iskandar, 2020). Seni tari adalah gerakan tubuh yang dilakukan secara berirama pada suatu waktu dan tempat tertentu untuk mengungkapkan gagasan, perasaan, atau pikiran, seni tari juga dapat digunakan sebagai sarana komunikasi yang ditampilkan melalui gerakan tubuh manusia (Ayuni, 2021; Liu & Ko, 2022; Yulianti et al., 2022). Sekolah dasar merupakan salah satu tempat untuk memperkenalkan dan mengembangkan seni tari melalui pembelajaran seni tari (Suharyanto et al., 2023). Pembelajaran seni tari di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting bagi proses pertumbuhan dan perkembangan peserta didik terutama pada aspek kreativitas, dimana dalam penerapannya pembelajaran seni tari dapat mengasah otak kanan dan otak kiri, sehingga dapat membuat peserta didik menjadi aktif, kreatif, inovatif, terampil dan berani (Hapsah et al., 2023; Suharyanto et al., 2023; Utomo et al., 2019; Yulianti et al., 2022) Tujuan pembelajaran seni tari di sekolah dasar selain untuk mengenalkan peserta didik pada seni tari juga bertujuan untuk mengenalkan peserta didik pada budaya daerah dan melestarikan budaya daerah serta mengapresiasi seni tari itu sendiri (Giyartini et al., 2023; Liu & Ko, 2022; Minturn & Fowlin, 2020; Utomo et al., 2019). Pembelajaran seni tari di sekolah dasar bermanfaat untuk menjaga Kesehatan fisik, belajar menjaga konsentrasi, meningkatkan rasa percaya diri serta dapat meningkatkan dan memperbaiki suasana hati (Tiyas, 2022; Yulianti et al., 2022). Salah satu bahan ajar non cetak yang dapat digunakan untuk pembelajaran adalah modul digital (Maskar & Dewi, 2020; Nurafni et al., 2020; Setiyani et al., 2022). Modul adalah bahan ajar yang dirancang secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia peserta didik, modul dapat membantu peserta didik dalam memahami materi

pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran, mengatasi kesulitan belajar serta mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal (Abdullah, 2022; Maison & Wahyuni, 2021; Ningrum & Ambarwati, 2022; Parinduri et al., 2022; Setiyani et al., 2022; Syahrial et al., 2019). Sedangkan modul digital adalah bahan ajar elektronik yang memuat materi pembelajaran tentang topik tertentu yang dilengkapi dengan teks bacaan, gambar, video, audio dan game (Kobayashi, 2022; Kumar et al., 2023; Kurniyawan et al., 2021; Mohzana et al., 2023; Setiyani et al., 2022; Syahrial et al., 2019). Sebuah inovasi dalam pengembangan bahan ajar adalah modul digital berbasis *milkshake*. Modul digital berbasis *milkshake* merupakan bahan ajar non cetak yang berupa *link website* yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja menggunakan *smartphone*, laptop atau komputer yang didalamnya memuat materi seni tari, video tutorial gerakan tari ikan, evaluasi dan berbagai informasi mengenai penggunaan modul digital berbasis *milkshake* (Nisa et al., 2020; Parinduri et al., 2022). Modul digital berbasis *milkshake* disusun secara menarik dengan dilengkapi gambar dan video yang dapat membantu peserta didik menggambarkan tari, merangsang minat, motivasi serta semangat peserta didik dalam pembelajaran, modul digital berbasis *milkshake* juga dilengkapi dengan tutorial gerakan tari ikan yang dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari dan berlatih gerakan tari ikan (Amboro et al., 2023; Kurniyawan et al., 2021). Temuan penelitian sebelumnya terkait kelayakan modul digital berbasis *milkshake* sebagai bahan ajar untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran seni tari. Modul digital dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran (Hadiyanti, 2021). Modul digital layak digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Arriany et al., 2020; Kirom, 2021; Rahmaniah & Zainuddin, 2023). E-modul sangat layak digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran (Amanullah, 2020; Sa'diyah, 2021; Yulaika et al., 2020). Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan modul digital berbasis *milkshake* sebagai bahan ajar pembelajaran seni tari dan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas III SDN Gajahmungkur 02. Adanya e-modul diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disajikan, e-modul juga dapat memaksimalkan proses pembelajaran dikelas.

## 2. METODE

Metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development (RnD)*. Model pengembangan pada penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (Sugiyono, 2022). ADDIE merupakan *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Tahap pertama yaitu analisis (*analysis*), tahap analisis meliputi kegiatan menganalisis kegiatan pembelajaran seni tari di kelas dan menentukan KD dan indikator, tahap kedua yaitu tahap perancangan atau *design*, tahap *design* dilakukan untuk merancang produk yang akan dikembangkan. Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*) yaitu tahap untuk merealisasikan rancangan produk sebelumnya menjadi sebuah produk yang utuh, pada tahap pengembangan juga dilakukan kegiatan penilaian produk dari pakar ahli. Selanjutnya yaitu tahap implementasi (*implementation*) pada tahap implementasi produk yang telah dinilai akan diujicobakan kepada pengguna yaitu guru dan peserta didik, tujuannya yaitu untuk mengetahui respon atau tanggapan pengguna setelah menggunakan produk. Tahap terakhir pada model pengembangan ADDIE adalah evaluasi (*evaluation*), tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah produk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik atau tidak. Penelitian ini dilakukan di kelas III SDN Gajahmungkur 02, Kota Semarang dengan subjek penelitian adalah guru kelas III dan 27 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara dan angket. Observasi dilakukan dengan peneliti melakukan pengamatan pada saat proses pembelajaran seni tari di kelas III SDN Gajahmungkur 02. Wawancara dilakukan untuk pengumpulan informasi mengenai pembelajaran seni tari di kelas melalui pendapat guru kelas III SDN Gajahmungkur 02. Angket digunakan untuk mengumpulkan data dalam pengujian kelayakan produk oleh ahli materi, ahli media dan respon pengguna modul digital berbasis *milkshake*. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah butir pertanyaan angket pengujian kelayakan modul digital berbasis *milkshake*. Kisi-kisi instrument pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

**Tabel 1.** Kisi-kisi Instrument Penilaian Kelayakan oleh Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Aspek penyajian	1. Kesesuaian materi	1, 2, 3
	2. Mendorong timbulnya kemandirian	4
	3. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan pembaca	5
	4. Ketepatan soal evaluasi	6
Aspek penyajian	1. Penyajian materi pada isi modul digital	7, 8, 9

Aspek	Indikator	Nomor Soal
materi	2. Penyajian ilustrasi pada modul	10, 11, 12, 13
	3. Penggunaan gambar untuk ilustrasi tidak mengandung nilai yang menyimpang	14
	4. Penyajian materi dapat merangsang untuk berpikir kritis	15, 16
	Aspek bahasa	1. Penggunaan bahasa tepat, lugas, jelas dan sesuai dengan tingkat perkembangan pembaca
	2. Bahasa yang digunakan komunikatif dan informatif	19
	3. Judul buku dan sub bab selaras atau harmonis	20

**Tabel 2.** Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Oleh Ahli Media

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Aspek kesesuaian media	1. Kesesuaian modul digital dengan materi	1
	2. Kegunaan media pada pembelajaran	2, 3
Aspek kegrafikan	1. Ukuran buku sesuai dengan tingkat perkembangan pembaca	4, 5
	2. Tata letak atau desain sampul ( <i>cover</i> ) buku	6, 7, 8
	3. Pemberian warna pada modul digital dapat memperjelas pesan	9, 10, 11
	4. Penggunaan gaya dan ukuran huruf sesuai dengan tingkat perkembangan pembaca	12, 13, 14, 15, 16, 17
	5. Ilustrasi yang digunakan pada modul digital dapat menyampaikan pesan dengan baik	18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
Aspek rekayasa perangkat lunak	1. Efektif dan efisien dalam penggunaan media	26, 27
	2. <i>Reliable</i> (handal)	29
	3. <i>Usabilitas</i> (pengoperasiannya mudah dan sederhana)	28
	4. Ketepatan pemilihan jenis <i>software</i>	30

**Tabel 3.** Kisi-Kisi Instrument Tanggapan Guru Terhadap Modul Digital Berbasis *Milkshake*

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Aspek kelayakan cakupan dan Isi materi	1. Kesesuaian modul digital dengan materi	1, 2
Aspek penyajian	1. Penyajian gambar pada modul digital	3, 4, 5, 6
	2. Penyajian video pada modul digital	
Aspek kebahasaan	1. Penggunaan bahasa pada modul digital	7, 8, 9
Aspek kegrafikan	1. Pemberian warna pada modul digital	10, 11, 12, 13
	2. Penggunaan ukuran huruf dan gaya huru pada modul digital	14, 15, 16

**Tabel 4.** Kisi-Kisi Instrument Tanggapan Peserta Didik Terhadap Modul Digital Berbasis *Milkshake*

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Aspek kelayakan cakupan dan Isi materi	1. Kesesuaian modul digital dengan materi	1, 2, 3, 4, 5
Aspek kegrafikan	1. Penyajian gambar pada modul digital	6, 7, 8, 9, 10
	2. Penyajian video pada modul digital	
Aspek kebahasaan	1. Penggunaan bahasa pada modul digital	11
Aspek rekayasa perangkat lunak	1. Pengoperasian atau penggunaan modul digital	12

Tanggapan atau respon guru dan peserta didik merupakan tanggapan pengguna modul digital berbasis *milkshake*, pada penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas III SDN Gajahmungkur 02. Analisis data yang digunakan adalah uji *n-gain*. Uji *n-gain* dilakukan untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik dari sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan modul digital berbasis *milkshake*. Uji *n-gain* bertujuan untuk mengetahui selisih hasil belajar peserta didik pada *pretest* dan *posttest* (Ramdhani et al., 2020). Hasil nilai *n-gain* tersebut kemudian diklasifikasikan sesuai kriteria yang ditetapkan, kriteria tersebut dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Kriteria Uji *n-gain*

Interval Koefisien	Kriteria
$N-gain < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq N-gain < 0,7$	Sedang
$N-gain \geq 0,7$	Tinggi

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Hasil produk dari penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah modul digital berbasis *milkshake*. Model penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah ADDIE yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Tahap pertama pengembangan adalah analisis (*analysis*) terhadap situasi proses pembelajaran seni tari di kelas III SDN Gajahmungkur 02, sehingga dapat ditemukan produk apa yang dibutuhkan dan perlu dikembangkan. Analisis yang dilakukan nantinya akan dibutuhkan sebagai panduan dalam menyelesaikan masalah yang ditemukan. Tahap analisis pada penelitian ini adalah dilakukan dengan metode wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan dengan guru kelas III SDN Gajahmungkur 02, dan observasi dilakukan dengan pengamatan kegiatan pembelajaran seni tari di kelas III SDN Gajahmungkur 02. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa pada pembelajaran seni tari di kelas III SDN Gajahmungkur 02 hanya menggunakan buku tematik dan gambar-gambar sederhana tentang gerakan tari. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang bervariasi dan menarik, salah satunya adalah modul digital berbasis *milkshake* yang dapat digunakan sebagai solusi pada permasalahan yang ada.

Tahap selanjutnya adalah desain (*design*), setelah menganalisis dan menemukan masalah tahap selanjutnya adalah perancangan produk yang akan dikembangkan. Modul digital berbasis *milkshake* dirancang sesuai kebutuhan guru dan peserta didik serta sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pada pembelajaran seni tari. Modul digital berbasis *milkshake* dirancang untuk digunakan sebagai bahan ajar yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Selain itu, modul digital berbasis *milkshake* juga dilengkapi dengan gambar yang menarik serta video tutorial gerakan tari ikan yang mampu memudahkan peserta didik untuk berlatih gerakan tari ikan. Pada tahap desain peneliti juga membuat perangkat pembelajaran seperti RPP dan silabus, serta membuat angket atau kuisioner untuk pengumpulan data kelayakan modul digital berbasis *milkshake* dari ahli materi, ahli media dan tanggapan pengguna. Tahapan setelah merancang produk pada pengembangan ADDIE adalah *development* atau pengembangan. Pada tahap ini peneliti mengembangkan atau merealisasikan rancangan yang sudah dibuat sebelumnya untuk dijadikan sebuah produk yang utuh. Tahap pengembangan merupakan tahap untuk membuat atau merangkai teks, gambar, video, hingga soal evaluasi menjadi satu kesatuan yaitu modul digital berbasis *milkshake*. Dalam merangkai beberapa komponen tersebut diperlukan bantuan aplikasi *canva*, *google drive*, *youtube*, *quizziz* dan tentunya *milkshake*. Hasil pengembangan modul digital berbasis *milkshake* dapat dilihat pada Gambar 1. Pada tahap pengembangan juga dilakukan penilaian kelayakan modul digital berbasis *milkshake*. Kelayakan modul digital berbasis *milkshake* dinilai oleh dua pakar ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Penilaian dilakukan dengan membagikan lembar angket kepada ahli materi dan ahli media, dengan presentase kelayakan modul digital berbasis *milkshake* dapat dilihat pada Tabel 6.



Gambar 1 Hasil Pengembangan Modul Digital Berbasis *Milkshake*

**Tabel 6.** Presentase Kelayakan Modul Digital Berbasis *Milkshake*

Kelayakan	Presentase
81,26% - 100%	Sangat Layak
62,52% - 81,25%	Layak
43,76% - 62,5%	Cukup Layak
25% - 43,75%	Kurang Layak

(Akbar, 2017)

Hasil penilaian kelayakan modul digital berbasis *milkshake* oleh ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada [Tabel 7](#) dan [Tabel 8](#).

**Tabel 7.** Hasil Penilaian Kelayakan Modul Digital Berbasis *Milkshake* oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Presentase	Kriteria
1	Aspek materi	24	21	87,5%	Sangat Layak
2	Aspek penyajian materi	40	35	87,5%	Sangat Layak
3	Aspek bahasa	16	14	87,5%	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		<b>80</b>	<b>70</b>	<b>87,5%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan [Tabel 7](#) nilai kelayakan modul digital berbasis *milkshake* oleh validator ahli materi dengan tiga aspek penilaian yaitu aspek materi, aspek penyajian materi dan aspek Bahasa modul digital berbasis *milkshake* mendapatkan skor 70 dari 80 dengan presentase nilai sebesar 87,5% dengan kriteria "Sangat Layak".

**Tabel 8.** Hasil Penilaian Kelayakan Modul Digital Berbasis *Milkshake* oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Presentase	Kriteria
1	Aspek kesesuaian materi	12	12	100%	Sangat Layak
2	Aspek kegrafikan	88	81	92,05%	Sangat Layak
3	Aspek rekayasa perangkat lunak	20	20	100%	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		<b>120</b>	<b>113</b>	<b>94,2%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Penilaian kelayakan modul digital berbasis *milkshake* dilalukan oleh pakar ahli media. Berdasarkan [Tabel 8](#) nilai kelayakan modul digital berbasis *milkshake* oleh validator ahli media dengan tiga aspek penilaian yaitu aspek kesesuaian materi, aspek kegrafikan dan aspek rekayasa perangkat lunak mendapatkan skor 113 dari 120 dengan presentase nilai sebesar 94,2% dengan kriteria "Sangat Layak". Tahap keempat dari pengembangan ADDIE adalah implementasi atau *implementation*, tahap implementasi merupakan kelanjutan dari tahap pengembangan. Pada tahap implementasi, modul digital berbasis *milkshake* diuji cobakan kepada pengguna yaitu guru dan peserta didik. Uji coba produk tersebut bertujuan untuk mengetahui tanggapan dari pengguna modul digital berbasis *milkshake* yaitu guru dan peserta didik. Uji coba produk dilakukan selama dua kali, yaitu uji coba produk skala kecil dan uji coba produk skala besar. Hasil tanggapan guru dan peserta didik pada uji coba produk skala kecil dapat dilihat pada [Tabel 9](#).

**Tabel 9.** Hasil Tanggapan Pengguna Terhadap Modul Digital Berbasis *Milkshake* pada Uji Coba Produk Skala Kecil

Pengguna	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Presentase	Kriteria
Guru	64	62	92,88%	Sangat Layak
Peserta Didik	336	325	96,75%	Sangat Layak

Berdasarkan [Tabel 9](#) hasil tanggapan guru dan peserta didik pada uji coba skala kecil mendapatkan tanggapan yang positif dengan presentase sebesar 92,88% oleh guru dan 96,75% oleh 7 peserta didik dari kelas III SDN Gajahmungkur 02 dengan kriteria "Sangat Layak". Berdasarkan hasil tanggapan oleh guru dan peserta didik pada uji coba produk skala kecil didapatkan saran dan masukan tentang penggunaan warna *background* dan warna tulisan pada sampul video tutorial gerakan tari ikan. Adapun revisi hasil revisi modul digital berbasis *milkshake* atas saran dan masukan dari guru dan peserta didik dapat dilihat pada [Tabel 10](#).

**Tabel 10.** Hasil Revisi Modul Digital Berbasis *Milkshake*

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
Gambar sampul video sebelum direvisi	Gambar sampul video setelah direvisi

Berdasarkan hasil tanggapan guru dan peserta didik pada uji coba produk skala kecil dapat disimpulkan bahwa modul digital berbasis *milkshake* sangat layak digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran seni tari dan dapat langsung diuji coba pada skala besar yaitu dengan 20 peserta didik kelas III SDN Gajahmungkur 02. Tahap terakhir pada model pengembangan ADDIE adalah evaluasi (*evaluation*), tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah modul digital berbasis *milkshake* dapat meningkatkan hasil belajar pembelajaran seni tari atau tidak, dengan cara menganalisa hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan modul digital berbasis *milkshake* (*pretest*) dan sesudah menggunakan modul digital berbasis *milkshake* (*posttest*). Hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada [Tabel 11](#) dan [Tabel 12](#).

**Tabel 11.** Hasil Belajar Peserta Didik pada Uji Coba Produk Skala Kecil

Tindakan	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Peserta Didik Tuntas	Peserta Didik Tidak Tuntas (KKM 75)	Ketuntasan Belajar (%)
<i>Pretest</i>	64,29	90	20	3	4	42,9
<i>Posttest</i>	94,29	100	75	7	0	100

**Tabel 12.** Hasil Belajar Peserta Didik pada Uji Coba Produk Skala Besar

Tindakan	Rata-Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Peserta Didik Tuntas	Peserta Didik Tidak Tuntas (KKM 75)	Ketuntasan Belajar (%)
<i>Pretest</i>	56,75	90	25	4	16	20%
<i>Posttest</i>	89,75	100	70	19	1	95%

Berdasarkan [Tabel 11](#) hasil belajar peserta didik pada uji coba produk skala kecil mengalami peningkatan ketuntasan belajar sebesar 51,7%. Berdasarkan [Tabel 12](#) hasil belajar peserta didik pada uji coba produk skala besar mengalami peningkatan ketuntasan belajar sebesar 75%. Setelah mengetahui hasil belajar peserta didik, selanjutnya dilakukan uji *n-gain*. Uji *n-gain* dilakukan untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik dari sebelum dan sesudah menggunakan modul digital berbasis *milkshake*. Uji *n-gain* bertujuan untuk mengetahui selisih hasil belajar peserta didik pada *pretest* dan *posttest* ([Ramdhani et al., 2020](#)). Hasil perhitungan uji *n-gain* hasil belajar peserta didik pada *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada [Tabel 13](#).

**Tabel 13.** Hasil Uji *N-Gain* Hasil Belajar Peserta Didik pada *Pretest* dan *Posttest*

Kegiatan	Tindakan	Banyak Peserta Didik	Rata-rata	Selisih Rata-rata	Nilai <i>N-gain</i>	Kriteria
Uji Coba Produk Skala Kecil	<i>Pretest</i>	7	64,29	30	0,856	Tinggi
	<i>Posttest</i>	7	94,29			
Uji Coba Produk Skala Besar	<i>Pretest</i>	20	56,75	33	0,715	Tinggi
	<i>Posttest</i>	20	89,75			

Berdasarkan Tabel 13 hasil nilai uji *n-gain* pada uji coba produk skala kecil adalah 0,856 dan pada uji coba produk skala besar adalah 0,715 dengan kriteria “Tinggi”. Sehingga, modul digital berbasis *milkshake* sangat layak digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran seni tari dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar pada pembelajaran seni tari di kelas III SDN Gajahmungkur 02 kurang maksimal, menarik dan variatif. Hal tersebut menyebabkan peserta didik bosan dan pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Bahan ajar yang digunakan pada pembelajaran seni tari hanya buku tematik yang disediakan oleh pihak sekolah. Maka dari itu peneliti akan mengembangkan modul digital berbasis *milkshake* yang dilengkapi dengan materi, gambar, video dan quiz. Secara keseluruhan modul digital berbasis *milkshake* layak dan valid digunakan. Hal ini dilihat dari beberapa aspek. Aspek media tampilan modul digital berbasis *milkshake* sudah menarik yang dilengkapi dengan gambar-gambar dan warna-warna yang cerah tanpa mengganggu teks pada materi. Modul digital berbasis *milkshake* juga memiliki konsistensi gaya dan ukuran huruf yang baik. Pengguna modul digital berbasis *milkshake* sudah baik dan layak digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran seni tari, namun ada sedikit saran dan masukan mengenai penggunaan warna *background* dan warna tulisan pada sampul video tutorial gerakan tari ikan. Penggunaan modul digital sebagai sarana pembelajaran lebih praktis dibandingkan dengan penggunaan modul cetak, karena modul digital dapat dibawa kemana saja dan dapat diakses kapan saja. Peserta didik dapat mempelajari materi dengan modul digital dimana saja dan kapan saja dengan akses internet menggunakan *smartphone*, laptop atau komputer (Mohzana et al., 2023; Nisa et al., 2020; Parinduri et al., 2022; Syahrial et al., 2019). Manfaat modul digital dalam proses pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, dengan dilengkapi teks bacaan, gambar, video, audio bahkan game, modul digital juga dapat membangkitkan semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar (Kurniyawan et al., 2021; Nisa et al., 2020).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut modul digital berbasis *milkshake* layak digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran seni tari. Modul digital berbasis *milkshake* sangat layak digunakan sebagai bahan ajar dan dapat meningkatkan hasil belajar pembelajaran seni tari. Hasil produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah modul digital berbasis *milkshake*. Modul digital adalah sebuah bahan ajar elektronik yang disusun secara sistematis yang memuat materi pembelajaran, yang dilengkapi teks, gambar, video, dan game (Gufran & Mataya, 2020; Kumar et al., 2023; Kurniyawan et al., 2021; Mohzana et al., 2023; Rahmaniah & Zainuddin, 2023). Penggunaan modul digital lebih praktis daripada modul cetak, karena modul digital dapat diakses dimana saja dan kapan saja, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri menggunakan modul digital (Mohzana et al., 2023; Nisa et al., 2020; Parinduri et al., 2022; Syahrial et al., 2019). Modul digital berbasis *milkshake* merupakan bahan ajar digital yang dapat diakses dengan mudah menggunakan *smartphone* atau laptop. Modul digital berbasis *milkshake* disajikan menggunakan *link website* yang didalamnya terdiri dari materi seni tari yang dilengkapi dengan gambar-gambar sesuai kenyataan yang menarik, video tutorial gerakan tari ikan dan soal evaluasi menggunakan *platform quiziz*. Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya menyatakan modul digital layak digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Arriany et al., 2020; Kirom, 2021; Rahmaniah & Zainuddin, 2023). E-modul sangat layak digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran. E-modul dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disajikan, e-modul juga dapat memaksimalkan proses pembelajaran dikelas (Amanullah, 2020; Sa'diyah, 2021; Yulaika et al., 2020). Implikasi penelitian ini yaitu e-modul dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disajikan, e-modul juga dapat memaksimalkan proses pembelajaran dikelas.

## 4. SIMPULAN

Produk yang dikembangkan adalah modul digital berbasis *milkshake*. Modul digital berbasis *milkshake* dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran, dimana hal tersebut dapat dibuktikan dengan penilaian oleh dua pakar ahli dan tanggapan pengguna yaitu guru dan peserta didik yang mendapatkan presentase yang sangat baik dengan kriteria sangat layak. Selain dinilai kelayakannya modul digital berbasis *milkshake* juga dianalisis dengan uji *n-gain* yang mendapatkan nilai *n-gain* dengan kriteria tinggi. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa modul digital berbasis *milkshake* sangat layak digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran seni tari dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Direkomendasikan agar peserta didik dapat menggunakan modul digital berbasis *milkshake* pada kegiatan pembelajaran. Guru hendaknya mampu memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran,

salah satunya dengan memanfaatkan bahan ajar berupa modul digital. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan bahan ajar berupa modul digital agar menjadi lebih kreatif dan menarik.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. R. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar* (Cetakan 1). CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Akbar, S. (2017). *Instrument Perangkat Pembelajaran* (A. Holid (ed.); Cetakan Ke). PT Remaja Rosdakarya.
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>.
- Amboro, A. G., Kusumawardani, D., & Sari, K. M. (2023). Development of Sirih Kuning Dance Learning Video Through Cinematography Techniques Junior High School Students. *Journal of Dance and Dance Education Studies*, 3(1), 1–11.
- Arriany, I., Ibrahim, N., & Sukardjo, M. (2020). Pengembangan Modul Online Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 52–66. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.23605>.
- Ayuni, N. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 1 dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Metode Jigsaw di SMA Negeri 1 Kerinci Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 21(1), 177–183. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v21i1.1312>.
- Djono. (2022). Model Development of History Teaching Materials Local History Based for High School With SOI Approach. *Indonesian Journal of Social Students*, 5(1), 1–11.
- Esteban-yago, M. A., García-luque, O., Martínez, M. L., & Rodríguez-pasquín, M. (2023). Teaching Materials for Active Methodologies in University Education. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 23(8), 78–88. <https://doi.org/10.33423/jhetp.v23i8.6066>.
- Fitri, R. A., Adnan, F., & Irdamurni. (2021). Pengaruh Model Quantum Teaching terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 88–101. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.570>.
- Giyartini, R., Alia, D., & Muharram, M. R. W. (2023). Computational Thinking (CT) Unplugged Dalam Pembelajaran Seni Tari di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 1567–1578. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v7i2.3096>.
- Gufuran, & Mataya, I. (2020). Pemanfaatan E-Modul Berbasis Smartphone Sebagai Media Literasi Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 4(2).
- Hadiyanti, A. H. D. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Digital Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(2), 284–291. <https://doi.org/10.31949/jee.v4i1.3344>.
- Hapsah, N. S., Budiman, A., & Sabria, R. (2023). Belajar Sejarah Melalui Pembelajaran Tari Topeng Cirebon di SDN 1 Ujungsemi Learning History Through Cirebon Topeng Dance learning at SDN 1 Ujungsemi. *Jurnal Sendratasik*, 12, 256–270. <https://doi.org/10.24036/js.v12i2.123203>.
- Jesmita. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2137–2143. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.291>.
- Kirom, S. (2021). Pengembangan Modul Digital Hypercontent Pada Materi Sejarah Perkembangan Bahasa Indonesia Berorientasi HOTS. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(8), 75–82. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5746191>.
- Kobayashi, K. (2022). Learning by creating teaching materials: Conceptual problems and potential solutions. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1095285>.
- Kumar, A. P., Omprakash, A., Mani, P. K. C., Kuppasamy, M., Wael, D., Sathiyasekaran, W. C., Vijayaraghavan, P. V., & Ramasamy, P. (2023). E-learning and E-modules in medical education — A SOAR analysis using perception of undergraduate students. *Plos One*, 1–14. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0284882>.
- Kurniyawan, W., Khaq, M., & Anjarini, T. (2021). Pengembangan Modul Digital Terintegrasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Subtema 1 Suhu dan Kalor. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1280–1288. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1426>.
- Liu, X., & Ko, Y. C. (2022). The Use Of Deep Learning Technology in Dance Movement Generation. *Frontiers in Neurorobotics*. <https://doi.org/10.3389/fnbot.2022.911469>.
- Maison, & Wahyuni, I. (2021). Guide Inquiry Science E-Module Development For Improving Junior High School Students' Scientific Literacy. *Journal of Physics: Conference Series*, 9. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1876/1/012089>.

- Martatiyana, D. R., Usman, H., & Lestari, H. D. (2023). Application of The ADDIE Model In Designing Digital Teaching Materials. *Jurnal Education & Teaching Primary School Teaches*, 6(1), 105–109. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v6i1.7525>.
- Maskar, S., & Dewi, P. S. (2020). Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(02), 888–899. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.326>.
- Maylinda, R., & Haryani, S. (2021). Kelayakan dan Kepraktisan Bahan Ajar Untuk Program Pengayaan Berbantuan Schoology Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal of Chemistry In Education*, 10(2252). <https://doi.org/10.15294/chemined.v10i1.41126>.
- Minturn, M., & Fowlin, K. (2020). Embodied Liberation : Envisioning and Manifesting a Better World through Dance. *Dance and Phisycal Education*, 4(2), 1–7. <https://doi.org/10.26584/RDPE.2020.12.4.2.1>.
- Mohzana, Rofi'ii, A., Laratmase, A. J., Pramono, S. A., & Astuti, E. D. (2023). The Development Of E-Module Based on Science Writing Heuristic ( SWH ) To Improve the Effectiveness of Teaching and Learning Activities The Development Of E-Module Based on Science Writing Heuristic ( SWH ) To Improve the Effectiveness of Teaching and Lea. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, 14(3), 533–538. <https://doi.org/10.47750/jett.2023.14.03.064>.
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 101. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26611>.
- Mudiartana, I. M., Margunayasa, I. G., & Divayana, D. G. H. (2021). How is The Development of Valid and Practical Android- Based Local Wisdom Teaching Materials? *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 403–414. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.38176>.
- Mutiara, E., & Emilia, E. (2022). Developing Flipbook-based Teaching- Learning Material in the Culinary Arts Program of Unimed To cite this article : Developing Flipbook-based Teaching-Learning Material in the Culinary Arts Program of Unimed. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2487>.
- Ningrum, N. I., & Ambarwati, R. (2022). Development of Flipbook-Based E-Module on Animalia Materials as Teaching Material to Train Digital Literacy of Class X High School Students. *Jurnal Unesa*, 12(2), 525–538. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v12n2.p525-538>.
- Nisa, A. H., Mujib, M., & Putra, R. W. Y. (2020). Efektivitas E-Modul dengan Flip Pdf Professional Berbasis Gamifikasi Terhadap Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(02), 14. <https://doi.org/10.33369/jpmr.v5i2.11406>.
- Nurafni, A., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Kearifan Lokal. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 71–80. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i1.978>.
- Parinduri, W. M., Rambe, T. R., Kesumawati, D., & Franklin, T. N. D. (2022). The Development of Digital Module for Natural Sciences to Improve Islamic Elementary School Students ' Learning Outcomes. *Journal of Islamic Education Studies*, 14(2), 183–204. <https://doi.org/10.18326/mdr.v14i2.183-204>.
- Pitriani, S. (2020). Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas III SD/MI. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(1), 60–73. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v7i1a6.2020>.
- Pradana, H. D., Arianto, F., & Kristanto, A. (2023). Increasing Competence in Compiling Teaching Materials through Assistance in the Development of Teaching Materials for Lecturers. *International Journal of Community Service Learning*, 7(1), 32–38. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v7i1.54243>.
- Rahmaniah, W. A., & Zainuddin, A. (2023). Modul Digital Matematika Berbasis Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 169–176. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i1.58338>.
- Ramdhani, E. P., Khoirunnisa, F., & Siregar, N. A. N. (2020). Efektifitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation pada Materi Ikatan Kimia. *Journal of Research and Technology*, 6(1), 162–167. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/jrt/article/view/152>.
- Sa'diyah, K. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1298–1308. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.561>.
- Salsa, F. J., Sari, R. T., Muhar, N., & Gusmaweti, G. (2022). The Relationship Between Motivation and Learning Outcomes of Biology Subject Through Distance Learning. *International Journal of STEM Education for Sustainability*, 2(2), 140–147. <https://doi.org/10.53889/ijses.v2i2.54> The.
- Sari, B. S. K., Jufri, A. W., & Santosa, D. (2019). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Inkuiri Terbimbing Meningkatkan Literasi Sains untuk. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*.

- <https://doi.org/10.29303/jppipa.v5i2.279>.
- Setiyani, Waluya, S. B., Sukestrijarno, Y. L., & Cahyono, A. N. (2022). E-Module Design Using Kvisoft Flipbook Application Based on Mathematics Creative Thinking Ability for Junior High Schools. *Interactive Mobile Technologies*, 116–136. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i04.25329>.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Reseach and Development* (S. Y. Suryandari (ed.); Cetakan Ke). Alfabeta.
- Suharyanto, A. M., Wibawa, S., & Zulfiati, H. M. (2023). Strategi Pembelajaran Seni Tari Melalui Model Kooperatif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 13–31. <https://doi.org/10.30738/tuladha.v2i1.14322>.
- Syahrial, Arial, Kurniawan, D. A., & Piyana, S. O. (2019). E-Modul Etnokonstruktivisme: Implementasi Pada Kelas V Sekolah Dasar Ditinjau Dari Persepsi, Minat Dan Motivasi. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 165–177. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i2.11030>.
- Tiyas, W. (2022). Creative Dance From of Olang-Olang For Learning Dance At SMP N 1 Dayun Siak District Riau Province. *Journal of Dance and Dance Education Studies*, 2(2).
- Utami, I. S., Nurhasanah, N., Denny, Y. R., & Mulyati, D. (2021). “ Physicsmagz ” the contextual learning magazine to improve science literacy skills in particle dynamics topic “ Physicsmagz ” The Contextual Learning Magazine to Improve Science Literacy Skills in Particle Dynamics Topic. *AIP Conference Proceedings*, 020045(March). <https://doi.org/10.1063/5.0037474>.
- Utomo, A. C., Widyawati, L., Supyanti, R., Guntur, N., Dhita, L. A. A., Rahmadhani, A., Pratama, E. A., Riskiana, A., Amilia, N. Y., & Marwan, M. (2019). Pengenalan Kebudayaan Tradisional melalui Pendidikan Seni Tari pada Anak Usia Dini. *Buletin KKN Pendidikan*, 1(2), 77–82. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v1i2.10791>.
- Wahono, B., Lin, P., & Chang, C. (2020). Evidence of STEM enactment effectiveness in Asian student learning outcomes. *International Journal of STEM Education*, 1, 1–18. <https://doi.org/10.1186/s40594-020-00236-1>.
- Wahyuni, S., & Eftita, F. (2019). Efektivitas Bahan Ajar Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 7, 44–49. [https://doi.org/10.25299/geram.2019.vol7\(2\).4069](https://doi.org/10.25299/geram.2019.vol7(2).4069).
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>.
- Wangge, Y. S., & Sariyyah, N. (2022). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Gambar Tarian Gawi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1906–1913. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2166>.
- Wati, R., & Iskandar, W. (2020). Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IV MI/SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*, 7(3), 142–159.
- Yulaika, N. F., Harti, & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>.
- Yulianti, N., Sya'idah, N., Desyandri, & Mayar, F. (2022). Pentingnya Penerapan Pembelajaran Seni Tari dalam Membentuk Mental Siswa di Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1877–1882. <https://doi.org/10.31004/jpdik.v4i3.4974>.